



Når fortællingen inviterer indenfor

Sandvik, Kjetil

Published in:
Rollespil - i æstetisk, pædagogisk og kulturel sammenhæng

Publication date:
2006

Document version
Også kaldet Forlagets PDF

Citation for published version (APA):
Sandvik, K. (2006). Når fortællingen inviterer indenfor. I *Rollespil - i æstetisk, pædagogisk og kulturel sammenhæng* (s. 77-95). Aarhus Universitetsforlag.

Kjetil Sandvik

Når fortællingen inviterer indenfor **Dramaturgiske overvejelser over interaktive og spilcentrerede fortællinger**

Computerspillet er en særlig form for rollespil og computerspillet har en særlig måde at fortælle på. Ved at se på spillenes dramaturgi, kan vi forstå computerspillets og andre former for rollespils særlige form for narrativitet. Vi kan se hvordan denne form adskiller sig fra andre fortælleformer. Rollespilsfortællingen er, modsat de fleste andre fortælleformer, *interaktiv* og *spilcentreret*.

Der er mange måder at definere rollespil på, akkurat som der også findes mange forskellige former for rollespil som giver lige så forskellige spiloplevelser. Selv om jeg i denne artikel beskæftiger mig med computerspil og påstår at der er ligheder mellem denne form for rollespil og de øvrige rollespilsformer, så er det klart at der også er markante forskelle. Det er givetvis ikke det samme – socialt, pædagogisk, oplevelsesmæssigt – om spillets ramme er Vestereng eller Hareskoven, klasseværelset eller dramasalen, eller om den er computerskabt, og det er givetvis heller ikke det samme at spille mod andre i et fælles fysisk rum, at spille mod andre over nettet eller at spille alene mod computeren. Men eftersom mit fokus i denne artikel udelukkende er at undersøge hvordan rollespil fungerer som fortælling, vil jeg vælge at se bort fra disse forskelle og her bestemme rollespil som en tilrettelagt fiktionsverden, dvs. en dramatisk-narrativ ramme, som deltagere tillades at spille fiktive roller (spilkarakterer) indenfor. Disse roller eller spilkarakterer kan være prædefinerede af spiltilrettelæggerne (gamemasteren, spildesigneren, pædagogen) eller blive udviklet af deltagerne selv (eller spilkarakteren kan befinde sig et sted i mellem disse to positioner), og med disse spilkarakterer skaber deltagerne handlinger og dramatiske fortællinger inden for de fastlagte rammer. Graden af tilrettelagthed kan variere både hvad spilkarakterer og fortælleramme angår, alt efter hvor meget tilrettelæggerne ønsker at styre deltagerne og fortællingen. I nogle rollespil er rammerne meget vide og muligheden for deltagerens påvirkning dermed stor, mens de i andre rollespil er mere snævre. Selv i liverollespil og dramapædagogiske ’lærer-i-rolle’-spil, som vi ofte opfatter som mere åbne end fx computerspil, kan rollerne og fiktionsrammen være snævert definerede (se Janek Szatkowskis ”Rollespillets udfordring ” og

HC Molbechs ”Refleksioner over et scenario” for beskrivelse af henholdsvis et snævert og et åbent defineret rollespilsscenario). Men det som gør sig gældende for alle rollespil er at både roller og den dramatisk-narrative ramme altid må være åbne nok til at deltagerne kan bebo og udvikle dem. Selv en snævert defineret spilkarakter (avatar) som Lara Croft fra computerspilserien *Tomb Raider* fremstår kun som delvist formet, som en skitseret karakter, som spilleren får til sin disposition og som han eller hun projicerer sig selv ind i og udøve spilhandlinger igennem. Når spilforskeren Celia Pearce (2003) sammenligner godt spildesign med den gode konversation, dvs. en dialog, hvor man ikke kun taler, men også lytter og på den måde indfører huller i talestrømmen, som de andre deltagere skal udfylde, så påpeger hun netop denne åbenheds vigtighed: Uden den er det ikke muligt for deltagerne at spille en rolle i rollespilsfortællingen. Uden denne åbenhed er ikke interaktivitet mulig.

Jeg vil i denne artikel altså primært se på den type computerspil, der rummer en form for dramatisk-narrativt fiktionsunivers og mulighed for at spille en rolle i dette: Selv om det langt fra er alle computerspil, der fremstår som rollespil, så er det ikke kun den type computerspil som spilanmeldere og spilproducenter almindeligvis betegner *RPGs* – dvs. role-playing-games, hvad enten de nu er konsolspil for et begrænset antal spillere, eller store online-scenarier med tusindvis af deltagere, de såkaldt *Massive Multiuser Online Role Playing Games* (MMORPGs) – der kan betragtes som rollespil, men alle de spil hvor spilleren får tildelt en rolle i en spilfortælling, der er påvirkelig for og afhængig af spillerens handlinger. Min pointe er dog at computerspilsfortællingens centrale karakteristika også er at finde i de øvrige former for rollespil.

Interaktive og spilcentrerede fortællinger

Traditionelle fortællinger – hvilket vil sige de fleste former for fortællinger (inden for litteratur, film, teater) – anvender en kommunikationsmodel hvor en eller anden form for budskab (en fortælling) kommunikeres til en recipient, der fortolker dette budskab. Dette er altovervejende en form for envejskommunikation og selv om fortællingen kan fortolkes på varierende måder afhængig af den narrative kompleksitet og åbenhed, så er fortællingen upåvirkelig i forhold til de forskellige fortolkninger. Selv om læseren eller tilskueren inviteres til at lade sig forføre af fortællingen og til at indleve sig i fortællingens karakterer, så befinder han eller hun sig på afstand af selve det narrative *setup* og udvikling som sådan. Traditionelle fortællinger er fikserede størrelser, de er *fortalte* – også selv når de udfolder sig *real time* foran sine tilskuere, som i teatret (Bordwell 1986, s.15).

Mange computerspil derimod fremstår som *interaktive* og *spilcentrerede* (Pearce 2003) fortællinger. De er interaktive på den måde at de er konstituerede af en interaktion mellem en fiktionsverden og en narrativ struktur på den ene side og en recipients handlinger i og i forhold til denne fiktionsverden og narrative struktur på den anden. Og de er spilcentrerede på den måde at interaktionen mellem spil og recipient (deltager, spiller) har spillet og/eller legen som sin primære modus. Disse fortællinger kan have mange forskellige former – 1st person shooters, adventurespil, systemsimulationer, onlineverdener –, men deres forskellighed til trods har langt de fleste computerspilsfortællinger en ting til fælles: rollespil og deltagelse i en eller anden form for narrativ proces (det som Anne Scott Sørensen i ”Fantasyrollespil som narrativ performance” betegner som netop *narrativ performance*). De fremstår som fiktive verdener som spilleren inviteres til at spille med i, hvor spilleren tilbydes en rolle som hovedperson. Dette gør sig gældende hvad enten spilleren nu spiller rollen som kommandosoldat i *Counter-Strike*, som lejermorder i *Hitman*, som skaber af familier, byer eller civilisationer i henholdsvis *The Sims*, *SimCity* og *Civilization*, og så videre. Og i et MMORPG som fx *Ultima Online* er denne rollespilsmodus udvidet til at indebære mulighed for udvikling af en helt unik spilkarakter som indbygger i en omfattende middelalderlige onlineverden. Set med spillerens øjne gør det at *spille hovedrollen* sig gældende uanset om der er tale om 1st person- eller 3rd person-, singleplayer- eller multiplayer-spil: Når spilleren engagerer sig i en spilfortælling, indtager han eller hun en privilegeret og unik position i spilverdenen, og det er fra denne position han eller hun spiller, at han eller hun skaber sin egen spiloplevelse (på samme måde som alle andre spillere gør det ud fra deres synspunkt). Det er en sådan anerkendelse af at man fra spillerens synspunkt i et rollespil altid spiller hovedrollen, der kommer til udtryk i rollespilsmanifestet *Dogma 99*’s tredje regel, der slår fast at ”ingen karakter kun må spille en birolle” (Gade m.fl. 2003, s.20).

Interaktive og spilcentrerede fortællinger adskiller sig fra traditionelle fortællinger på den måde at de tilbyder en dramatisk fortælling, hvor spilleren bliver aktør, der udfører en rolle i den dramatiske handling, der er indeholdt i computerspillet. Han eller hun er ikke længere kun tilskuer, men projiceres ind i spillets fiktionsverden og ind i en spilkarakter, som kan være prædefineret som fx Lara Croft-karakteren i *Tomb Raider*-serien, eller som bliver defineret af spilleren selv, sådan som tilfældet er i (MMO)RPGs. Vi kan tale om at den interaktive og spilcentrerede fortælling ikke så meget fokuserer på *storytelling* som på en form for *storydwelling*, dvs. at recipienten for den interaktive og spilcentrerede fortælling rykker ind som *beboer* i selve fortællingen (hvilket dog kun er den halve sandhed om receptionsforholdet i den

interaktive og spilcentrerede fortælling, hvilket jeg vender tilbage til).

At en fortælleform er interaktiv og spilcentreret indebærer altså at fortællingen ikke er et lukket statisk system, der formidles til en læser eller tilskuer, men at den i stedet tilbyder en åben struktur, hvor læseren, tilskueren nu inviteres indenfor som deltager, som spiller. Og det er denne *spillen-med*, det at *spille plottet* snarere end at læse *efter* det (jf. Brooks 1984), som er den væsentlige modus i computerspillets fortælleform. Når Celia Pearce (2003) påpeger at spildesignere ikke er interesseret i *storytelling*, men i at skabe fascinerende rammer for spil, så handler dette ikke nødvendigvis om at fortællingen er inferior i spildesign, men at narrativiteten her er sat i spillets tjeneste som redskab for selve spillet. I den interaktive og spilcentrerede fortælling spiller recipienten en aktiv rolle i selve det dramatiske forløb. Dette er en fortælleform, der på den ene side forbinder sig til leg og spil, og på den anden side til teatrets fortælleformer.

Leg, spil og teater

Den dramatiske fortælling, sådan som vi finder den indenfor teatret, kan defineres som *karakterers handlinger i rum og over tid*. Disse karakterer står i forskellige former for indbyrdes forhold til hinanden og handler i forhold til en eller anden form for *konflikt* som eksisterer inden for den dramatiske fiktions tid og rum og som kan tage sig forskelligt ud fra karakter til karakter. Den dramatiske fortælling opstår altså som resultat af karakterernes handlinger i forhold til hinanden og den dramatiske konflikt indenfor fiktionens tid og rum. Hvis vi ser på computerspil, der rummer en handlingsstruktur, hvor de forskellige hændelser konstitueres af spilkarakterer i en fiktionsverden, så er det netop denne form for – dramatiske – fortælling, vi finder: Både spil og drama rummer konflikt som et af de centrale elementer. Som Celia Pearce (2003) anfører, så inkluderer de fleste spil en dramatisk konfliktstruktur bestående af mål, der skal opnås, forhindringer i at disse mål kan opnås, og hjælpere til at målene kan opnås, samt forskellige former for konsekvenser af spillerens handlinger i form af straf eller belønning.

I teatret kan den dramatiske fortælling udspille sig for et iagttagende publikum, men den kan også have en sådan karakter at publikum inviteres til at deltage i de dramatiske handlinger. Der er altså mange lighedspunkter med den form for interaktive og spilcentrerede computerspilsfortællinger, som har vores fokus i denne artikel, og den dramatiske fortælling, og da især den form, hvor publikum kan indgå i en improviserende dialog med *forestillingen*, og hvor en god del af forestillingen konstitueres af tilskuernes improviserende *spillen-med* (som fx i Augusto Boals *forumteater*). Og netop denne *spillen-med* forbinder computerspillet såvel som

”teater-med-tilskuerne” (Szatkowski 1989, s.30) til leg og spil i et breder perspektiv.

At lave et skarpt skille mellem spil og leg er i denne forbindelse ikke særligt væsentlig, fordi det at spille med i en interaktiv handlingsstruktur gør sig gældende både for leg og spil. Det er i øvrigt ikke enkelt at foretage en sådan endegyldig distinktion mellem leg og spil. Når Johan Huizinga i sin bog om legens kulturhistorie *Homo Ludens* definerer leg som “en frivillig handling eller virksomhed, der udspilles indenfor visse fastsatte rumlige og tidsmæssige grænser” og som ”trods frivilligheden udføres [...] efter ufravigeligt bindende regler, har sit formål i sig selv og ledsages af en følelse af spænding og glæde og en fornemmelse af, at den er noget andet end det ‘almindelige’ liv.” (Huizinga 1963, s.36), så kan denne definition lige så godt dække spil, som også foregår indenfor en fastsat ramme og efter nogle fastsatte regler. Og selv om vi skærper definitionen, ved at sige at spil ”udføres på baggrund af formelle regler og med henblik på en evaluering af deltagernes præstationer” (Egenfeldt-Nielsen og Smith 2000, s.25), så kan også denne definition passe på visse typer leg, hvor der er et klart konkurrence-element (dåseput, krig etc.).

Selv en udfoldet spildefinition, som den Chris Crawford opstiller i *The Art of Computer Game Design* (1984/1997), hvor spil defineres som et formaliseret, afgrænset og regelbestemt univers, der interaktivt anerkender og reagerer på spillerens handlinger, som rummer en eller anden form for konflikt og hvor det at engagere sig i denne konflikt kun har konsekvenser indenfor de rammer, som spillet sætter, kan også i et vist omfang anvendes om fx børns rolleleg. Også her finder vi en afgrænsning mellem legens univers og de regler og formalismer som gælder for dette, og den virkelige verden udenfor, og legens interaktivitet kommer til udtryk i at den i høj grad udvikler sig i kraft af og som reaktioner på de medvirkendes handlinger indenfor de rammer, som legen opstiller. Legen har ofte konfliktens karakter (røvere og soldater, cowboyer og indianer etc.) og de konfliktsuelle handlinger (fx at skyde eller blive skudt), som udføres i legen, har kun konsekvenser indenfor de rammer og regler, som legen opstiller: På samme vis som med mange computerspilkarakterer, som efter et stykke tid *resawner* når de er blevet slået ihjel, er man kun død i et afmålt tidsrum (fx den tid det tager at tælle til 100).

Måske giver det mest mening at betragte leg og spil som fænomener, der befinder sig i hver deres ende af et kontinuum, der bevæger sig fra en lav grad mod en stadig højere grad af formalisering og regelstyring, og hvor ”de normative betingelser” i spillet besluttet ”før aktiviteten starter”, mens de i legen sættes ”til forhandling, mens legen forløber” (Krøgholt 2001, s.194).

Spillerens dobbelte blik

Rollelegen er en form for leg, der skærper ”evnen til at *kreere* fiktion” såvel som ”evnen til at *aflæse* fiktion” (Krøgholt 2001, s.186). Et sådan metafictionelt blik på legen, samt muligheden for at forhandle regler og indføre ”åbne ”regibemærkninger”, som [rollelegen] forhandles gennem” (op.cit. s.188), kan siges at være et af de karakteristika, der adskiller leg fra spil. Men kravet om at der er en ramme, en fiktionskontrakt, et sæt regler gør sig gældende også for rollelegen, hvorfor rollelegen kan anvendes som en dramaturgisk model, der kan bruges når vi ønsker at forstå hvordan interaktive og spilcentrerede fortællinger fungerer med. Denne model har sin ækvivalent i teatrets *åbne* form, hvor der ikke længere er tilskuere men kun deltagere (se fig.1):

”*Det åbne teater* er åbent fordi det inviterer deltagerne til at indtage scenen. Det er en form for teater, hvor deltagerne kan være aktivt involverede i at skabe et stykke teater som spillere, dramatikere, instruktører, scenografer, selv som tilskuere, der kan komme med forslag. Dette fordrer en ganske særlig fiktionskontrakt. Fordi den er baseret på virkelig interaktion må alle blive deltagere og på den måde initiere hændelser, og samtidigt må hver deltager acceptere det faktum at der er behov for en initiativtager – dramapædagogen.” (Lehmann og Szatkowski 2001, s.62, min overs.)

Denne form finder vi i sin reneste udgave i teaterprøvens forskellige former for kollektive improvisationer, eftersom der her ikke nødvendigvis findes nogen klart defineret instruktør, pædagog eller gamemaster, men den kan også anvendes som model for forskellige former for dramapædagogiske rollespil såvel som andre former for rollespil (og dermed også computerspil). Der findes en ydre – teatral – ramme, der angiver at deltagerne har indgået en fælles kontrakt om en særlig form for teatral kommunikation, der har det improviserende rollespil som modus. Indenfor denne ramme etableres der to forskellige positioner, som deltagerne veksler imellem. Dels engagerer de sig i udviklingen af den fiktive fortælling, dvs. den dramatiske handling som udspiller sig når deltagerens rollefigurer interagerer med hinanden indenfor fiktionens ’tid’ og ’rum’. Dels forhandles udviklingen af den fiktive fortælling af deltagerne udenfor den dramatiske ramme, og hvor der er mulig at analysere og vurdere fortællingen og rollernes udvikling og foretage valg og komme med inputs i forhold til denne udvikling.

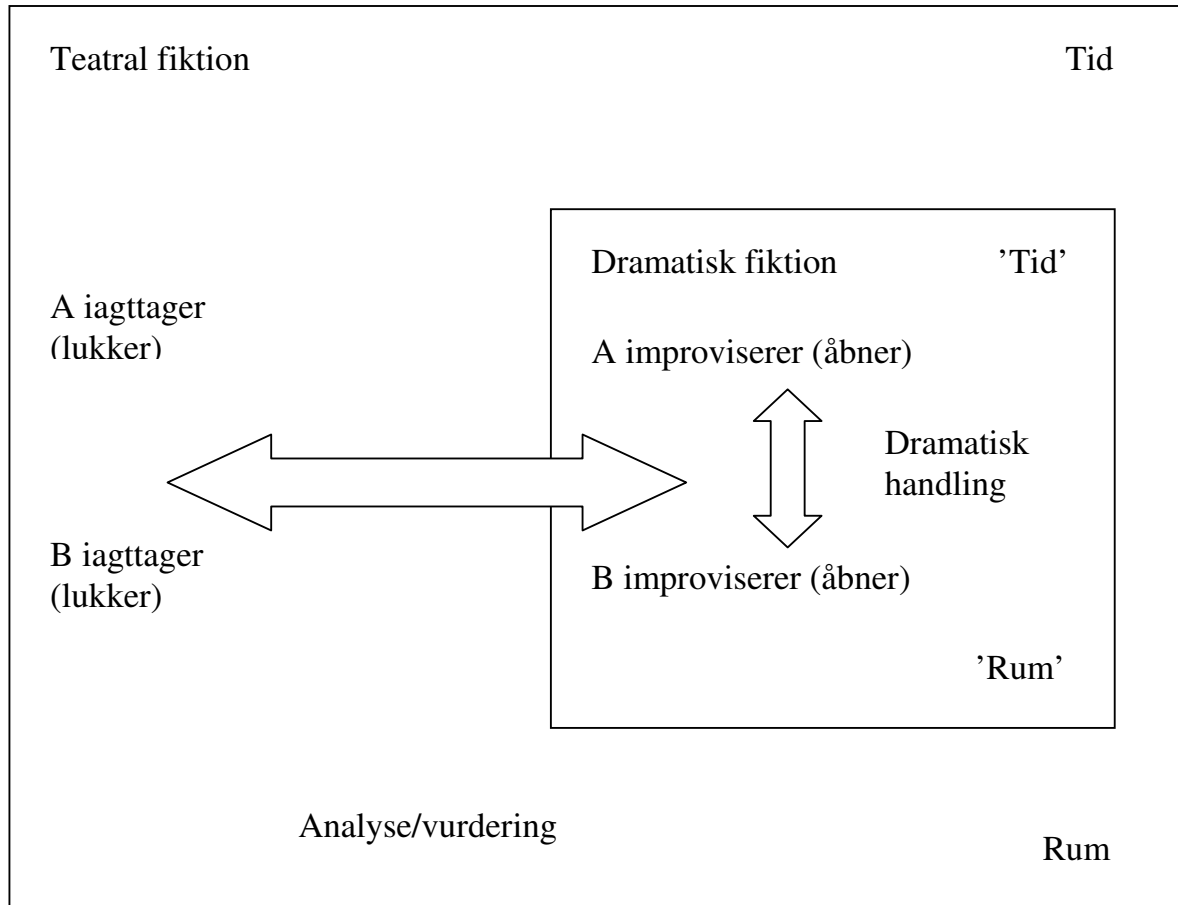


Fig. 1. Teatrets åbne form

Vi kan sige at mens deltagerne indenfor den dramatiske ramme (og *i* rolle) åbner fortællingen og afprøver dens udviklingsmuligheder, så vurderer deltagerne og træffer valg i forhold til disse udviklingsmuligheder udenfor den dramatiske ramme og på den måde foretager lukninger, der er med til at bestemme fortællingens retning og videre udvikling. I teatret vil man her typisk operere med begreber som 'i rolle' og 'ude af rolle', mens man i liverollespillet vil tale om 'in-game'- og 'out-of-off-game'-positioner (se Nina Riis: "Liverollespillets fiktionskontrakt").

Computerspil har ikke så åbne rammer som dem vi finder i teatrets åbne form. Selv i multiplayer-spil, hvor man ikke spiller mod NPC'er (non-player-character), der er præ-scriptede karakterer eller karakterer med kunstig intelligens (*bots*), men mod andre mennesker, er ikke interaktionsrummet så åbent og dynamisk som i teatrets åbne form, hvilket skyldes at de rammer som computerspillet foregår indenfor er programmerede og som sådan ligger fast, mens fiktionens rammer i teatrets åbne form hovedsagligt er konstitueret af talehandlinger og af deltagernes

fantasi og derfor nemt kan ændres (radikalt) undervejs. Alligevel kan vi sige at det er det samme dobbeltblik, der gør sig gældende, når spilleren engagerer sig computerspillets interaktive og spilcentrerede fortællinger. Her er spilleren heller ikke smeltet fuldstændig sammen med spilfortællingen: Samtidigt som spilleren spiller med i fortællingen, må han eller hun se og fortolke fortællingen; han eller hun må forstå spillets regler, lære hvordan man opererer interface og på den måde agere både indenfor og udenfor den interaktive og spilcentrerede fortælling. Dette dobbeltblik kommer til udtryk i begrebet *gameplay*: Gameplay er ikke noget der udelukkende forbinder sig til et spils interaktivitet, lige lidt som det udelukkende forbinder sig til spillets narrativitet. Gameplay forbinder sig til begge to og – vigtigere – gameplay forbinder de to: Gameplayet iscenesætter og regelsætter mulighedsrummet for spillerens interaktion med spillet og det iscenesætter og regelsætter også selve spilfortællingen – og her taler vi vel at mærke om spil, hvor der er en fortælling, der er integreret i spillet og som fremstår som dynamisk og emergent på den måde, at den udfolder og udvikler sig som et resultat af spillerens interaktion med spilverdenen og dennes logik.

Selv et meget simpelt spil som computerspillet *Frogbender* (se fig.2), som de fleste vil mene ikke er synderligt åbent for indgriben, vil kunne demonstrere spillerens rolle i den interaktive og spilcentrerede fortælling. *Frogbender* fremstår som en knapt så kontroversiel udgave af Marco Evaristis blender-guldfisker. Her svømmer der en irriterende frø rundt i en blender og forsøger at provokere recipienten til at aktivere blenderen, der er udstyret knapper der er nummeret fra 1 til 10: Vi inviteres – og provokeres – dermed til at blive (med)spillere.



Fig. 2. **Frogbender**

Frogbender præsenterer en meget simpel fortælling, men med en komplet spændingsopbygning (efter hånden som spilleren øger blenderens hastighed) og med et vendepunkt, der indtræder når frøen begynder at bede om nåde, og selvsagt en konfliktløsning, som indtræffer når spilleren forvandler frøen til mos. Men denne fortælling er ikke lukket som en klassisk fortælling, dvs. at den ligger fast og er upåvirkelig. For det første vil ikke fortællingen blive fortalt med mindre tilskueren bliver aktivt deltagende i fortælleprocessen: *Fortællingen er derfor dynamisk og emergent på den måde at den udvikler sig som et resultat af spillerens handlinger* (i forhold til 'spillets iboende konflikt'). For det andet kan spilleren bestemme handlingsrækkefølgen, dvs. fortællingens struktur ved fx at gå direkte til mose-knappen eller helt at undlade at kværke det irriterende kræ. *Fortællingen er med andre ord ikke lineær i klassisk forstand, hvor de dramatiske hændelser kommer i en fikseret rækkefølge, der beskriver et forløb med begyndelse, midte og slutning.* Den linearitet, der ligger i at rækkefølgen ikke ligger fast og at spilleren derfor kan 'gå tilbage i handlingen' i et forsøg på at handle anderledes (og som unddrager sig en klassisk – aristotelisk – linearitet), er et formaliseret træk ved de fleste computerspil. Dette gør sig gældende

hvad enten det nu er en egenskab i selve spillets interface som fx 'save game'-funktionen, der gør at spilleren kan installere punkter i fortællingen, som han eller hun kan vende tilbage til, hvis den aktuelle narrative udvikling viser sig ugunstig (fx ved at spilkarakteren bliver dræbt), eller denne rekursivitet er en implementeret del af selve spilfortællingen, som fx i *Prince of Persia: Sands of Time* (Ubi Soft 2003), hvor spilkarakteren har mulighed for at gå tilbage i fortællingen og ændre denne når spilkarakteren (Prinsen) dør: I dette spil er den grundlæggende fiktionskontrakt at den spilfortælling, som spilleren engagerer sig i, er en erindret fortælling, hvorfor det indenfor fiktionens egen logik, kan være muligt at man 'husker forkert' (når ting nu går skævt) og begynde fortællingen forfra ud fra devisen "det var ikke sådan det skete".

Computerspillet dobbelte fortælling

Vi kan sige at et computerspil – i fald det rummer interaktive og spilcentrerede narrative strukturer – altid rummer to forskellige former for fortælling. På den ene side har vi den *interaktive fortælling* der præsenterer os for et rum for mulige dramatiske hændelsesforløb, som spilleren inviteres til at deltage i og til at aktualisere. Og denne deltagelse er bestemt af den interaktive ramme og scenario som spillet stiller til rådighed og af den måde som spillets gameplay konstituerer spillerens position i spillets narrative struktur og mulighed for at interagerer med denne på. Den interaktive fortælling er emergent på den måde at den opstår som et resultat af spillerens handlinger i spillets fiktive univers og kan variere i kompleksitet ved fx at de samme handlinger kan udføres på forskellige måder, fx hvis man vælger at udføre sine morderiske missioner i *Hitman: Blood Money* (IO Interactive 2005) ved at snige sig rundt som lydløs *assassin* eller farer frem som massakrerende massemorder, eller handlingsrummet er af en sådan karakter at spilleren mere legeorienteret kan eksperimentere med det fiktive univers og fx se hvor langt spillets regler kan strækkes, som når spilleren står af den gennemgående missionsstruktur og hellere engagerer sig i at udøve halsbrækkende og ultravoldelige gerninger i *Grand Theft Auto: San Andreas* (Rockstar Games 2004), eller gamedesignet tillader at spilleren går på omfattende opdagelsesfærder i det fiktive univers som tilfældet er i et avanceret adventure-scenario, som det vi finder i *Myst: End of Ages* (Ubi Soft 2005), eller spilleren har mulighed for at konstruere sine egne handlingssekvenser, sådan som det er muligt i et online-rollespil som *Ultima Online* (EA Games 1997-).

På den anden side har vi den *gennemgående fortælling*, som en konkret gennemspilning producerer. Selv om dette er en fortælling, som spilleren sidder tilbage med efter en endt

spilsession, så ligger de mulige fortællinger, som et spil kan producere, selvsagt implicit i selve spildesignet og er derfor forbundet til spillets gennemgående storyline, dets konflikt, dets overordnede spillogik, som varierer alt efter hvilken spilgenre vi har med at gøre. Og dermed forbinder den sig også til spillets evne til at opbygge spænding og progression. Mens den interaktive fortælling er emergent og ikke-lineær, så er den gennemgående fortælling progressiv og lineær, og hvor lineariteten her er et produkt af receptionen eftersom vi – når vi læser, ser, spiller – altid gør dette over tid og denne 'reception over tid' installerer lineariteten, som computerspil her har til fælles med alle andre medieformer.

Disse to fortællinger er altså til stede samtidigt, og mens spillerens interaktion med den første form for fortælling er rammesat af den anden, så frembringer denne interaktion så også den anden fortælleform. Så selvsagt er disse to former dramatisk narrative strukturer i computerspil, der rummer spilcentrerede fortællinger, uløseligt forbundet med hinanden. Der findes ikke (mange) spil, der kun er emergente, dvs. at de udelukkende består af et mulighedsrum, hvor spilleren kan deltage i forskellige handlinger eller lade være og i stedet udelukkende engagere sig i spilleropfundne aktiviteter. I et hvert spil vil emergensen være indlejret i en progressiv struktur, som kan se ud på mange forskellige måder, og som gør at de emergente handlinger altid vil have en form for (mål)rettethed: Et spil indeholder altid konflikt, en eller anden form for opgave, der skal løses (og løses tilfredsstillende i forhold til den særlige spillogik der måtte være indeholdt i det konkrete spil) og denne opgaveløsning kræver såvel som skaber progression.

Antallet af fortællinger, som en gennemspilning kan producere, er selvsagt et parameter for den interaktive såvel som narrative kompleksitet som et spil indeholder. Jeg vil afslutningsvis præsentere to dramaturgiske modeller, som beskriver spil med en henholdsvis lav og en høj grad af interaktiv og narrativ kompleksitet i computerspil.

Den første model (fig.3) rummer en simpel lineær dramaturgisk struktur, en fikseret kæde (eller flere) af hændelser (plot points), det vil sige punkter i den narrative struktur, hvor spilleren har mulighed for at interagere med fortællingen. Ofte er spilleren nødt til at gennemspille alle disse plot points for at få fortællingen fortalt og nå frem til et fikseret slutpunkt. I denne model (som fx kendetegner rigtig mange 1st person shooters i familie med spilklassikere som *Doom* og *Quake*) har spilleren lille mulighed for at indvirke på den overordnede fortælling, men der kan være rigtig meget spilcentreret aktivitet på spil: at smadre monstre, slagte aliens, køre raddent og så videre. Den narrative struktur kan bestå af et antal af baner eller levels, der alle har den samme linjestruktur, men hvor den ene bane eller level skal gennemføres (fx ved at

spilleren udrydder alle monstre), inden der kan rykkes op på et nyt level (hvor en ny – og oftest endnu mere besværlig – mængde monstre venter). Ofte producerer denne model kun to – eller i hvert fald ganske få – færdige fortællinger, hvor man enten vinder eller taber, hvilke hænger sammen med at spillene ofte er baseret på en enkel win-or-loose logik, der er en væsentlig del af spilfortællingens fascinationskraft: Enten dræber du monstre eller også dræber de dig. Og faktisk kan vi sige at der er tale om kun en rigtig slutning i disse interaktive fortællinger: Spillene er baseret på konkurrence og det handler derfor om at lære sig at mestre spillet og på den måde vinde. En væsentlig del af spillenes fascinationskraft ligger derfor også i muligheden for at blive bedre og at kunne opnå 'high score'. Derfor er den rekursive linearitet, der ligger i strukturens mulighed – ved at implementere forskellige former for savegame-funktioner – for at installere punkter i handlingen, som spilleren kan gå tilbage til (modellens buede linjer), et vigtigt element i denne narrative struktur.

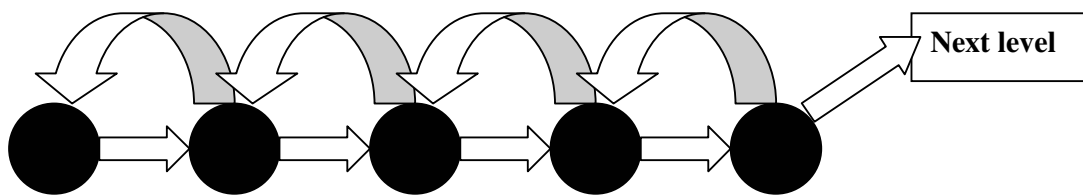


Fig.3. **Lineær dramaturgisk struktur**

Marie-Laure Ryan (2001, s.250) opererer med en udvidelse af denne model (fig.4), hvor en lineær og fastlagt gennemgående fortælling har en række sidegrene, der muliggør at spilleren kan lave afstikkere til 'attraktioner langs vejen'. En sådan struktur finder vi i en meget udfoldet version i *Grand Theft Auto*-serien, der er blevet så populær, netop fordi spillene her både tilbyder sin spiller en gennemgående, missionsbaseret fortælling, og muligheder for at afsøge og improvisere med det fiktive univers som spillene rummer. Spillene fungerer som en slags legetøj, som der kan eksperimenteres med, og som sådan minder de om børnespil, der ofte består af en række mindre fortællinger, som spilleren kan engagere sig i, uden at der dermed ikke også kan være en overordnet fortælling, sådan som tilfældet er med den danske spildesigner Michael Valeurs børnespil (spilserien om *Professor Bellini*), hvor det er muligt for brugeren at 'stå af fortællingen' og engagere sig i små puslespil, gådeløsninger etc. Det er dette, Valeur omtaler som "LEGO-effekten", hvilket vil sige at børnene selv skal kunne lege med spillet, som det passer nu passer dem bedst: "Gider de ikke følge handlingen, men foretrækker at gå på opdagelse med cursoren, så

skal de kunne det; har de lyst til at spille færdighedsspil, er det også en del af fiktionen; og ønsker de endelig at få historien til at udfolde sig, så kan de følge den linje” (Valeur 1999).

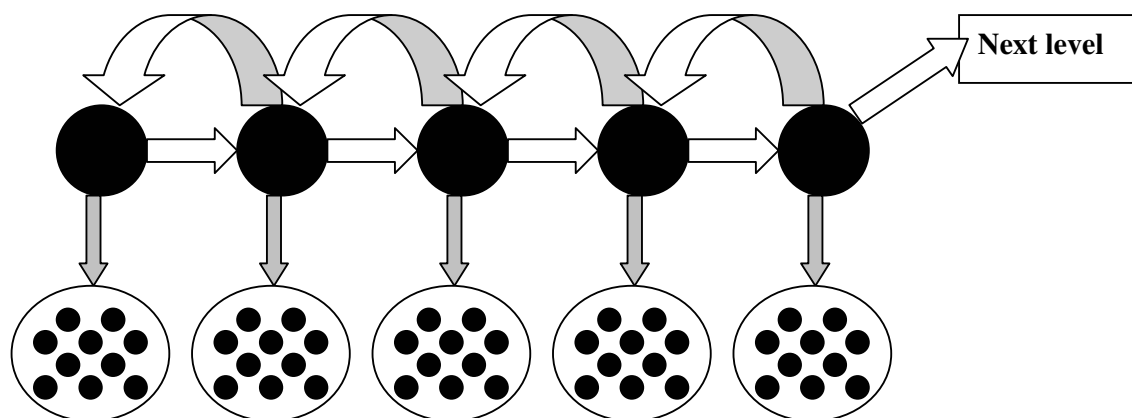


Fig.4. **Lineær dramaturgisk struktur med forgreninger**

Selv om denne udvidede linjemodel repræsenterer en kraftig udvidelse af den narrative kompleksitet, så er graden af kompleksitet stadig lav i forhold til spil, hvor det narrative rum er så åbent at det muliggør et utal af endnu meget forskellige færdigspillede fortællinger. Dette er tilfældet med spil som *SimCity* og *The Sims*, men endnu mere med MMORPGs som fx *Everquest* og *Ultima Online*. Denne model baserer sig på en idé om at fortællingen er konstitueret af en meget åben narrativ ramme (en meta-historie, der fx kan have udformning som en omfattende middelalderverden som i *Ultima Online*), der har et story-system implementeret (jf. Pearce 2003), dvs. at den rummer en hel række af forskellige *plot points*, som er punkter i det narrative rum som indeholder potentielle interaktioner mellem spillerens unikke spilkarakter og spillets verden (se fig.5). I Marie-Laure Ryans udlægning af denne model (Ryan 2001, s.256), har spilleren mulighed for selv at vælge en hvilken som helst vej gennem den narrative struktur, hvorfor modellen rummer meget lidt mulighed for en overordnet samlende fortælling, men vi i stedet får en række *semiautonome episoder*. Ryan sammenligner modellen med George P. Landows idé om en *story-world* (Landow 1997), hvor det netop er i de små, lokale fortællinger (plot points) at interaktiviteten foregår: ”Den litterær model for story-world konceptet er en roman med forgrenende narrativitet, hvor ”de små fortællinger” tager fokus fra plottet på makroniveau” (Ryan 2001, s.256). Disse plot points – eller små fortællinger – kan tilgås i forskellig rækkefølge og

spilleren behøver ikke at gennemspille alle punkterne og vil med stor sandsynlighed heller ikke gøre det. I *Ultima Online* er antallet af færdigspillede fortællinger lige stort som antallet af spillere og chancerne for at to fortællinger er ens er lig nul. Hver spiller producerer sin unikke fortælling ved at bygge op sin spilkaracters liv og eventyr indenfor spillets narrative ramme (denne model tilsvarende den *cirkelmodel* som Thomas Duus Henriksen beskriver i ”Rollespil som læringsmedie”).

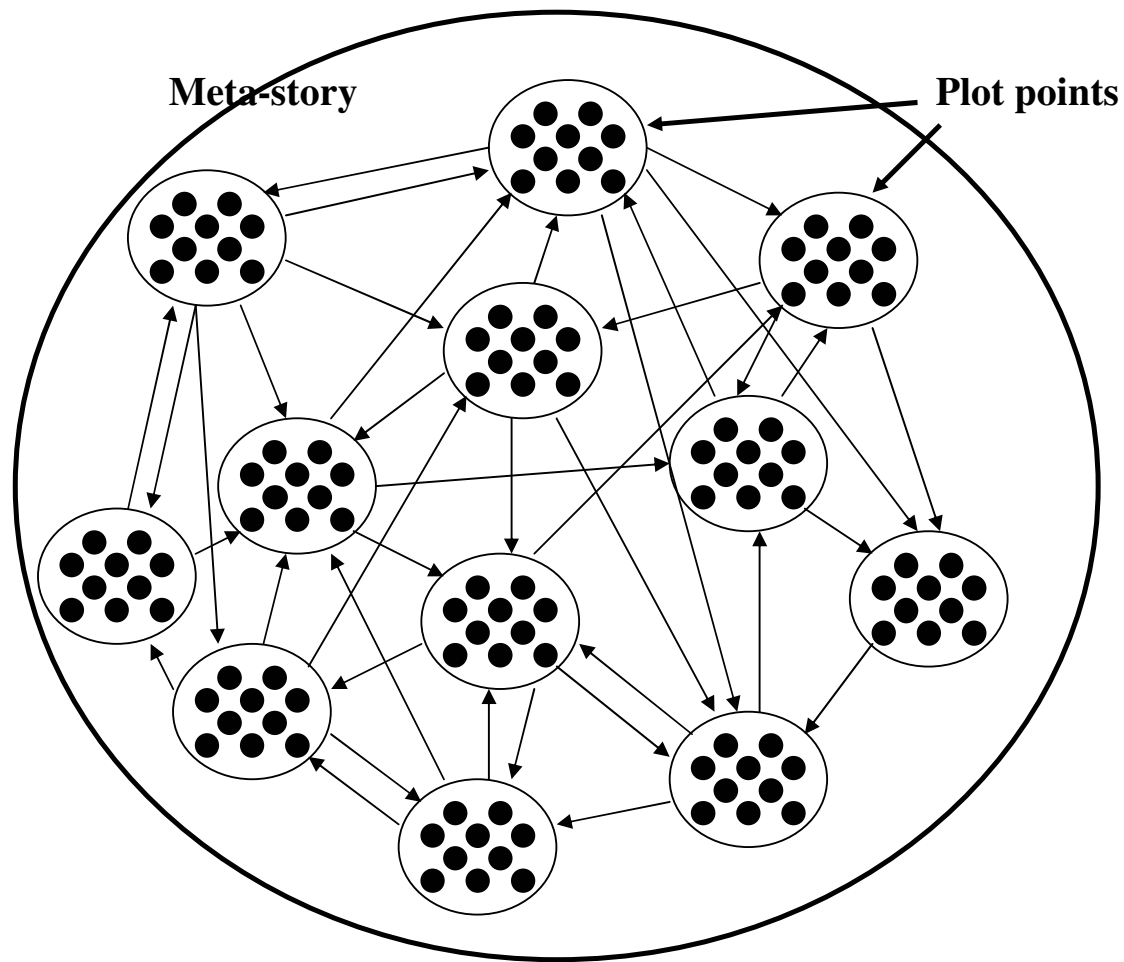


Fig.5. Cirkulær dramaturgisk struktur

Der er tilsyneladende ikke behov for nogen detaljeret overordnet – *gennemgående* – fortælling her, så længe spillet producerer interessante rammer for spillerens egen storytelling (for et konkret eksempel på denne form for egen storytelling indenfor rammerne af en fælles narrativ ramme, se Klaus Thestrup: ”Den fri legion”). Dette er til fulde interaktive og spilcentrerede fortællinger som placerer spilleren som den væsentligste aktør i den dramatiske handlingsstruktur. Spilleren er her deltager i en dramatisk-narrativ og improvisationsbaseret proces der kan pågå i måneder og år og i

hvilken spilleren netop spiller hovedrollen.

Litteratur

- Bentley, Eric (1964). *Det levende drama*. København: Steen Hasselbalchs Forlag
- Bordwell, David (1986). *Narration in the Fiction Film*. London: Routledge
- Crawford, Chris (1982/1997). *The Art of Computer Game Design*. I: [<http://www.mindsim.com/-mindsim/corporate/-artcgd.pdf>]
- Brooks, Peter (1984). *Reading for the Plot*. Cambridge MA: Harvard University Press
- Egenfeldt-Nielsen, Simon og Jonas H. Smith (2000). *Den digitale leg*. København: Hans Reitzels Forlag
- Gade, Morten m.fl. (red.) (2003). *When Larp Grows Up. Theory and Methods*. Frederiksberg: Knudepunkt 03
- Huizinga, Johan (1963). *Homo Ludens: om kulturens oprindelse i leg*. København: Gyldendal
- Krøgholt, Ida (2001). *Performanceteater og dramapædagogik - et krydsfelt*. Århus: Afdeling for Dramaturgi (Aktuelle Teaterproblemer 47), Aarhus Universitet
- Landow, George P. (1997). *The Convergence of Contemporary Theory and Technology*. Baltimore: John Hopkins University Press
- Lehmann, Niels og Janek Szatkowski (2001). "Creative Pragmatics. A Manifesto for The Open Theatre". I: B. Rasmussen m.fl. (red.): *Nordic Voices. In Drama, Theatre and Education*, Oslo:IDEA Publications/Landslaget Drama i Skolen
- Lehmann, Niels og Janek Szatkowski (2004). "Theatrical Virtuality – Virtual Theatricality. Virtual Narrative, Autonomus Agents and Interactivity in a Dramaturgical Perspective". I: P. Bøgh Andersen og L. Qvortrup (red.): *Virtual Applications: Applications with Virtual Inhabited 3D Worlds*. London: Springer Verlag
- Pearce, Celia (2003). "Towards a Game Theory of Game". I: N. Wardrip-Fruin og P. Harrigan (red.): *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge MA: MIT Press
- Ryan, Marie-Laure (2001). *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore og London: John Hopkins University Press
- Szatkowski, Janek (1989). "Dramaturgiske modeller. Om dramaturgisk tekstanalyse". I: E. Christoffersen (m.fl.): *Dramaturgisk analyse. En antologi*. Århus: Aarhus Universitetsforlag
- Valeur, Michael (1999). "Hvad er en god interaktiv historie?". I: [<http://www.infoguide.dk/-designv/artik/99/ifortal.html>]

Valeur, Michael (2004). *Interaktiv manuskriptskrivning: Principper, begreber & redskaber*.
Stockholm: Dramatiske institutet